VIELFALT

Die Erde, der wunderschöne Planet, auf dem wir leben, ist der einzig bekannte Ort im Universum, an dem Leben gedeiht. Ihre reichen Ressourcen und verschiedenen Biome sorgen für vielfältiges Leben, Flora und Fauna gleichermaßen.

***Vielfalt* ist eine Erweiterung. Zum Spielen benötigt ihr das Grundspiel *Erde*.**

ZIEL

Das Ziel von *Vielfalt* ist dasselbe wie von *Erde*: Ihr versucht, möglichst viele Siegpunkte (SP) zu erhalten. Dafür „pflanzt" ihr Karten und bildet mit ihnen euer eigenes Raster aus 16 Karten, das 4 Karten hoch und 4 Karten breit ist.

Das Spiel endet **am Ende der Runde,** in der ein Spieler seine 16. Karte gepflanzt und damit das Raster vervollständigt hat.

Ihr erhaltet Punkte für den Wert von Flora- und Ereigniskarten, für Wachstum und Sprossen auf euren Floren, für kompostierte Karten sowie Bonuspunkte von Ökosystem-, Fauna- und Terrainkarten.

Wer zuerst das eigene 4x4-Raster mit 16 Karten gefüllt hat, leitet das Spielende ein und erhält einen Bonus von 11 SP.

Vielfalt funktioniert mit jeder Spieleranzahl und bietet die Option, zu sechst zu spielen. Spielt ihr zu sechst, müsst ihr die Regeln und Materialien der Erweiterung nutzen, sonst könnten euch Karten oder Komponenten ausgehen.

MEHR INFOS RUND UMS SPIEL, ERSATZTEILE UND FAQ

Unsere Homepage
www.skellig-games.de

Ersatzteilservice
info@skellig-games.de

Diskutiert mit auf
unserem Discord!

SPIELMATERIAL

1 1x 11 SP-Marker	3x Faunakarten
2 6x Vielfalt-Tableaus	3x Ökosystemkarten
3 30x Samen	70x Erdkarten (Flora, Terrain & Ereignis)
1x Anleitung	5x Blattmarker für den 6. Spieler
1x Wertungsblock	6x Spielerhilfen für das Keimen
1x Tableau für den 6. Spieler	16x Kronen (Wachstum)
1x Team-Tableau	20x Stämme (Wachstum)
2x Inselkarten	46x Erde
2x Klimakarten	50x Sprossen

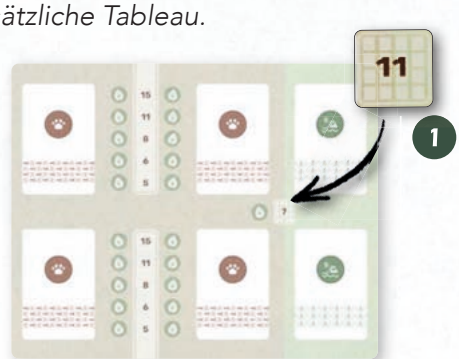
AUFBAU

Mischt alle Karten aus der Erweiterung in ihre jeweiligen Stapel. *Die Karten aus Vielfalt haben ein „V" unter dem Kartentitel, damit ihr sie leicht sortieren oder entfernen könnt, wenn ihr das möchtet.*

Legt die Sprossen, Stämme und Kronen in den allgemeinen Vorrat.

Baut das Spiel wie im Grundspiel beschrieben für euren gewählten Spielmodus **auf**. *Spielt ihr zu sechst, nutzt das zusätzliche Tableau.*

Legt den 11 SP-Marker 1 über das 7 SP-Symbol auf dem Faunatableau. *Jetzt erhält der erste Spieler, der sein Raster vervollständigt hat, 11* ***anstatt*** *7 SP.* ***HINWEIS****: Für den Erhalt der 11 Punkte benötigt ihr einen Blattmarker.*



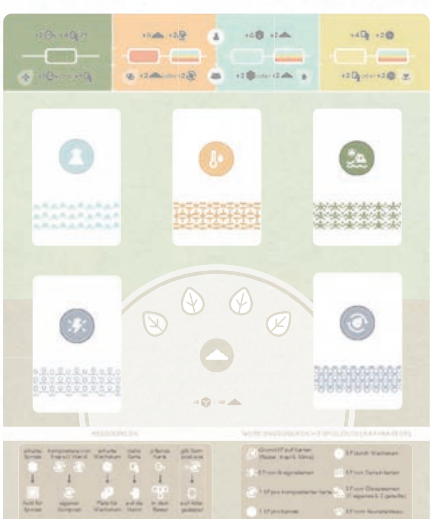
Jeder Spieler legt ein Vielfalt-Tableau 2 entweder waagerecht unter oder senkrecht neben sein Spielertableau, um die Spielhilfe zu ergänzen. Es enthält auch Umwandlungsoptionen für die neue Ressource: Samen (siehe Seite 5).

HINWEIS*: 5 der 6 Vielfalt-Tableaus können sowohl waagerecht als auch senkrecht angelegt werden. Die Rückseite des 6. Vielfalt-Tableaus ist für den Solomodus.*

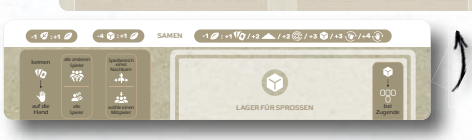
Jeder erhält Samen 3 je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (siehe Tabelle).

Schwierig-keitsgrad	Samen pro Spieler
Anfänger/ Standard	2
Fortgeschritten	1

3



2



Denkt daran: Der Spielbereich besteht aus eurem Raster und aus eurem Tableau.

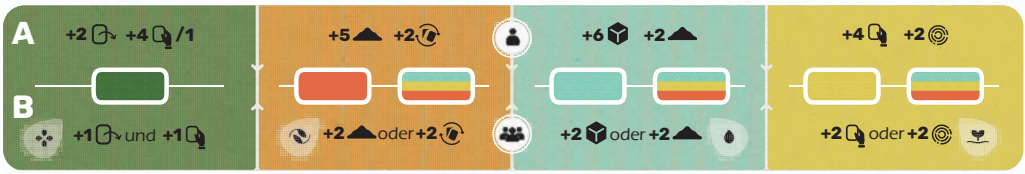
ZUGABLAUF

Mit dieser Erweiterung kommen neue Spielerinteraktionen (siehe Seite 4), Zwischenereignisse (siehe Seite 4-5), das Keimen (siehe Seite 5-6) und Einlagerung von Sprossen (siehe Seite 6-7) ins Spiel. Diese Neuerungen beeinflussen den Zugablauf wie folgt:

1. Aktionsfelder ausführen
2. Fähigkeiten aktivieren
3. Sprossen bewegen NEU!
4. Zwischenereignisse spielen NEU!
5. Den Aktiver-Spieler-Marker weiter geben

ZUGABLAUF IM DETAIL

1. Ein Zug beginnt, indem der aktive Spieler eine Aktion wählt und ausführt (A). Alle anderen Spieler führen zeitgleich eine abgeschwächte Version (B) davon aus.



2. Alle Spieler aktivieren die Karten in ihrem Raster und auf ihrem Tableau der ausgewählten Aktionsfarbe nach den Standardregeln.

*Denkt daran, dass ihr eine Karte nie aktivieren **müsst**. Ihr könnt so viele Aktivierungen überspringen wie ihr wollt. Sobald ihr aber entscheidet, eine Karte zu aktivieren, müsst ihr, wenn vorhanden, auch ihre Spielerinteraktion durchführen (siehe Seite 4 für Beispiele).*

Wie auch im Grundspiel müssen die Kosten für das Aktivieren einer Fähigkeit vollständig bezahlt werden. Ihr könnt aber frei entscheiden, wie viel vom Bonus ihr nehmen wollt (ganz oder Teile davon).

Solltet ihr bei einer Partie mit der Erweiterung Sprossen erhalten, aber keine freien Sprossfelder auf euren Floren haben, dürft ihr sie auf eurem Vielfalt-Tableau lagern (vergleiche Seite 6-7). Erhaltet ihr dagegen Sprossen als Ergebnis einer Kartenfähigkeit oder durch einen anderen Spieler, legt ihr die Sprossen direkt auf euer Vielfalt-Tableau, unabhängig davon ob ihr freie Sprossfelder habt oder nicht (siehe Seite 6-7).

3. Sobald **alle** mit der Aktivierung ihrer Fähigkeiten fertig sind, dürft ihr Sprossen von eurem Vielfalt-Tableau auf leere Sprossfelder in eurem Raster legen.

Sprossen auf dem Vielfalt-Tableau könnt ihr nicht zum Umtauschen von Ressourcen, für Fähigkeiten oder Ereignisse nutzen (siehe Seite 6-7).

4. Wenn **alle** ihre Sprossen fertig verteilt haben, endet der aktuelle Zug. Jetzt könnt ihr Zwischenereignisse spielen (siehe Seite 4-5). Möchten das mehrere Spieler tun, spielt sie im Uhrzeigersinn aus, beginnend bei dem aktiven Spieler.

5. Wenn alle Zwischenereignisse ausgeführt worden sind, ist der Zug vorbei und der Aktiver-Spieler-Marker wandert eine Position im Uhrzeigersinn weiter.

Die Auslöser für das Spielende bleiben gleich. Allerdings erhält jetzt der Erste, der das Raster vervollständigt, einen Bonus von 11 SP (angegeben durch den Marker).

Folgendes kann jederzeit geschehen:

EREIGNISSE

Ereignisse, die keine Zwischenereignisse sind, könnt ihr jederzeit spielen.

Supervulkan
Zwischenereignis
1
Spiele zwischen den Zügen
-5 : +6
Ein Supervulkan spuckt über 1000 km³ Masse aus. Die letzte Eruption fand vor 26 500 Jahren statt.

UMTAUSCH VON RESSOURCEN

- Sprossen **aus eurem Raster** dürft ihr jederzeit in Erde oder Samen (siehe Seite 5) umwandeln, außer, wenn ihr sie während der Bewässerungsaktion oder durch das Ausführen einer Kartenfähigkeit erhaltet.

  -3 : +2 -4 : +1

- Samen auf eurem Tableau dürft ihr jederzeit umtauschen oder keimen (siehe Seite 5-6) lassen.

  -1 : +1 / +2 / +2 / +3 / +3 / +4

- Blattmarker dürft ihr jederzeit in Samen (siehe Seite 5) umtauschen.

  -1 : +1

NEUE SYMBOLE UND EFFEKTE

Vielfalt bietet euch nicht nur neue Möglichkeiten, vorauszuplanen und Ressourcen umzuwandeln, sondern sie bietet auch eine neue Ebene der Spielerinteraktion. Neue Ereignisse und Fähigkeiten nehmen Einfluss auf den Besitzer der Karte und die anderen Spieler. Einige Karten bieten gleichzeitig dir und den anderen Ressourcen, während andere Nutzen aus den Karten deines Nachbarn ziehen.

Neue Fähigkeiten und Ereignisse

Bei der Aktivierung der Fähigkeiten auf eurem Tableau oder in eurem Raster werden euch folgende neue Symbole auffallen:

Alle Spieler können den Bonus erhalten.

dürfen während dieser grünen Aktion eine zusätzliche Karte pflanzen

Bsp.: Jeder Spieler kann diese Fähigkeit nutzen.

Wähle einen **Mitspieler.**

-2 : +4
wähle +1

Bsp.: Wer diese Fähigkeit aktiviert hat, wählt einen Mitspieler, der den angegebenen Bonus erhält.

Nur **andere** Spieler können den Bonus erhalten.

+4 | +2

Bsp.: Wer diese Fähigkeit aktiviert hat, erhält den Bonus links, alle anderen dürfen den Bonus rechts erhalten.

Wähle den Spielbereich **eines** deiner Nachbarn (*direkt rechts oder links von dir*).

+1 /

Bsp.: Wer diese Fähigkeit aktiviert hat, erhält den Bonus für jedes passende Symbol im Spielbereich eines Nachbarn.

Es gibt außerdem mit den ***Zwischenereignissen*** eine neue Ereignisart, die alle Spieler betrifft, aber eine zeitliche Einschränkung hat. Alle, die die Kosten vollständig zahlen wollen, erhalten den gesamten Vorteil. Die Person, die das Ereignis gespielt hat, **muss die Fähigkeit nutzen**. Die Ereigniskarte kommt auf das Ereignisfeld des Spielers, der sie ausgespielt hat.

*Beispiel: Nachdem **alle** die Bewegung der Sprossen von ihrem Vielfalt-Tableau in ihr Raster abgeschlossen haben, spielt Spieler A das Zwischenereignis „Kontinentalverschiebung“.*

*Spieler A **muss die Fähigkeit dieser Karte ausführen,** indem er 4 Sprossen von seinem Raster zurück in den Vorrat legt und dann 2 Karten auf die Hand zieht und 6 vom Erdstapel kompostiert. Spieler B möchte die Fähigkeit auch nutzen und legt deshalb ebenfalls 4 Sprossen von seinem Raster in den Vorrat. Spielerin C möchte das nicht machen und wartet, bis das Ereignis vorüber ist.*

Kontinentalverschiebung
Zwischenereignis
1
- Spiele zwischen den Zügen -
-4 : +2 +6
Im Zuge der Plattentektonik driften die Kontinente im Schnitt 2 cm pro Jahr auseinander.

SAMEN: NEUE RESSOURCE UND UMWANDLUNG

Alle Spieler beginnen die Partie mit 2 bzw. 1 Samen. Ihr erhaltet weitere Samen, indem ihr Fähigkeiten aktiviert oder auch jederzeit, indem ihr eure Blattmarker oder Sprossen umwandelt: 1 Blatt in 1 Samen oder 4 Sprossen in 1 Samen.

-1 : +1 **-4 : +1**

Sprossen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat, Blätter dagegen komplett **aus dem Spiel**. *Solltet ihr also ein Blatt in einen Samen umwandeln, habt ihr weniger Blattmarker zur Verfügung, um Faunaziele und/oder den Bonus zur Vervollständigung des Rasters einzufordern.*

Ähnlich wie die Umwandlung von Sprossen in Erde könnt ihr jederzeit einen Samen **keimen** lassen (siehe unten) oder ihn in 2 Erde, 2 Wachstum oder 3 Sprossen umwandeln, oder mit ihm 3 Karten vom Erdstapel oder 4 Handkarten kompostieren.

-1 : +1 / +2 / +2 / +3 / +3 / +4

Sollten euch die Samen ausgehen, nutzt einen Ersatz.

KEIMEN: SUCHEN UND NEHMEN

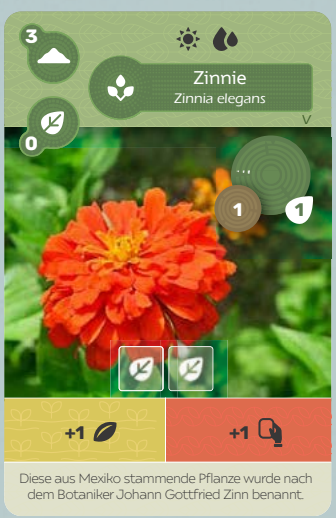
Das Keimen ist eine mächtige, neue Aktion, die es euch ermöglicht, eine Karte mit einer bestimmten Karteneigenschaft zu finden. Lege dazu zu einem beliebigen Zeitpunkt einen Samen zurück in den Vorrat und **verkünde 1 Karteneigenschaft**. (Eine Liste der wählbaren Karteneigenschaften findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung oder den Spielerhilfen.) **Sobald du eine Karteneigenschaft verkündet hast, kannst du sie nicht mehr ändern!** Als nächstes nimmst du den Nachziehstapel und drehst ihn um, sodass die unterste Karte offen oben liegt. Die anderen Spieler sollen diese Karte sehen. Prüfe nun jede Karte einzeln nacheinander auf die gewählte Eigenschaft. Du **musst die 1. *Nicht-Ereignis* Karte, die die Eigenschaft besitzt,** auf die Hand **nehmen**. Ereignisse könnt ihr durch Keimen nur erhalten, indem ihr nach der „Ereignis“-Eigenschaft sucht. Alle anderen angesehenen Karten kommen auf den Ablagestapel.

Hast du den ganzen Stapel durchgesehen und konntest keine Karte finden, die zu deiner gewählten Eigenschaft passt, musst du den Ablagestapel durchsuchen. Kannst du noch immer keine passende Karte finden, erhältst du deinen Samen aus dem Vorrat zurück. Du kannst ihn sofort wieder verwenden. Sollte der Nachziehstapel leer sein, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

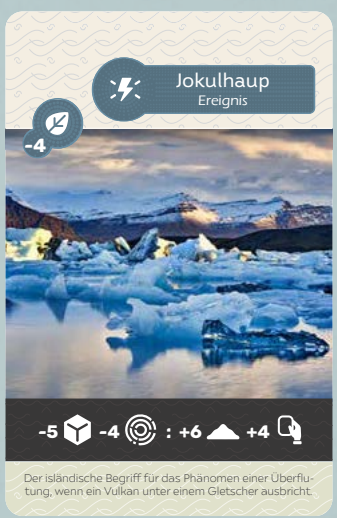
Beispiel: Ein Spieler verkündet, dass er einen seiner Samen keimen lässt und eine Karte mit ***-Fähigkeit (Wachstum)*** *sucht. Er legt den Samen zurück in den Vorrat, dann dreht er den Erdstapel um, sodass die unterste Karte nun offen oben liegt. Die oberste Karte* **1** *hat leider keine Fähigkeit mit Wachstumssymbol, wird also abgeworfen und die Suche geht weiter.*

Die nächste Karte **2** *ist ein Ereignis. Der Spieler hat nicht verkündet, dass er ein Ereignis sucht, also muss er die Karte abwerfen. Er sucht weiter, bis er die Gelb-Kiefer* **3** *findet, eine Karte mit der gesuchten* ***-Fähigkeit (Wachstum)****. Diese Karte nimmt der Spieler auf seine Hand und den Erdstapel legt er wieder verdeckt neben das Faunatableau.*

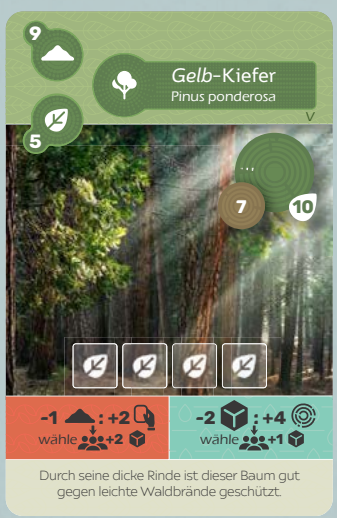
1



2



3



SPROSSEN KÖNNT IHR LAGERN!

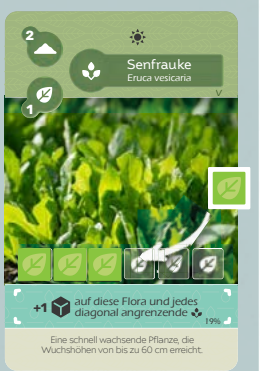
Das neue Vielfalt-Tableau gestattet euch, Sprossen einzulagern, wenn ihr nicht genug Sprossfelder auf den Floren in eurem Raster habt **1**. Wenn ihr durch bestimmte Bedingungen Sprossen erhaltet (z. B. für Karten mit bestimmtem Merkmal oder an bestimmten Positionen) und euer Raster diese Bedingungen nicht erfüllt, **sind diese Sprossen verloren und können nicht eingelagert werden** **2**. Erfüllt euer Raster die Bedingungen, aber die entsprechenden Sprossfelder sind voll, sind alle überzähligen Sprossen **verloren und können nicht eingelagert werden** **3**. Erhaltet ihr Sprossen durch eine Fähigkeit ohne Platzierungseinschränkung, aber alle Sprossfelder sind voll, **könnt ihr die überzähligen Sprossen einlagern** **4**. *Sprossen, die ihr von Ereignissen oder Fähigkeiten eurer Mitspieler erhaltet, legt ihr direkt auf euer Vielfalt-Tableau* **5**.

Beispiel **1***: Eine Spielerin aktiviert die mehrfarbige Fähigkeit des Elfenspiegels und erhält bis zu 3 Sprossen. Sie hat keine leeren Sprossfelder in ihrem Raster, also legt sie die Sprossen auf ihr Vielfalt-Tableau.*

Beispiel **2***: Ein Spieler aktiviert die blaue Fähigkeit seiner Senfrauke und legt 1 Sprosse auf die Senfrauke selbst und auf die 2 diagonal angrenzenden Kräuter. Auf den 2 anderen diagonal angrenzenden Kartenplätzen befinden sich keine Kräuter, er kann also keine weiteren Sprossen einsetzen oder einlagern.*

1

2



Beispiel 3: Eine Spielerin aktiviert die blaue Fähigkeitkeit ihres Echten Seidelbasts in einer Reihe mit 3 Büschen. Da aber alle Sprossfelder auf den Büschen in dieser Reihe voll sind, kann sie keine Sprossen einsetzen oder einlagern.

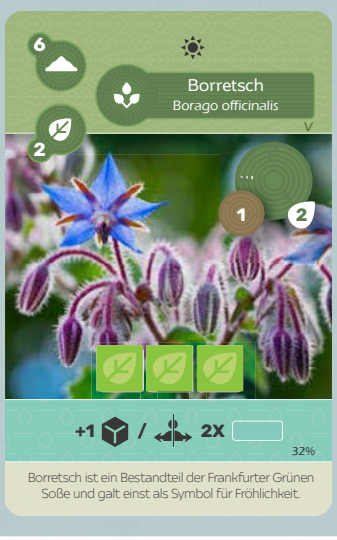
Beispiel 4: Eine Spielerin aktiviert die blaue Fähigkeit ihres Borretschs. Da ihre Nachbarn beide jeweils 5 blaue Fähigkeiten in ihrem Spielbereich haben, erhält sie 2 Sprossen. Leider hat sie keine leeren Sprossfelder in ihrem Raster, also lagert sie die Sprossen auf ihrem Vielfalt-Tableau ein.

*Beispiel 5: Ein Spieler pflanzt den Adernseitling in sein Raster und aktiviert sofort dessen schwarze Fähigkeit. Er zieht 4 Karten auf seine Hand und **alle** anderen Spieler dürfen sofort 2 Sprossen nehmen, die sie dann auf ihren Vielfalt-Tableaus einlagern müssen.*

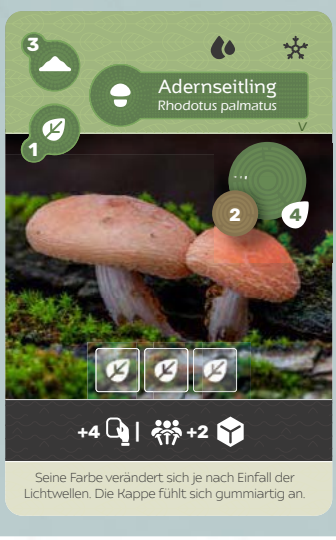
3

Echter Seidelbast
Daphne mezereum
+1 auf jeden in dieser Reihe
19%
Aus seinen Blüten werden rote Beeren, die giftig für Menschen sind, aber nützlich für Vögel.

4


Borretsch
Borago officinalis
+1 / 2X
32%
Borretsch ist ein Bestandteil der Frankfurter Grünen Soße und galt einst als Symbol für Fröhlichkeit.

5


Adernseitling
Rhodotus palmatus
+4 +2
Seine Farbe verändert sich je nach Einfall der Lichtwellen. Die Kappe fühlt sich gummiartig an.

SPROSSEN LAGERN UND UMWANDELN

- *Sprossen auf euren Vielfalt-Tableaus könnt ihr erst dann auf euren Floren einsetzen,* ***wenn alle Spieler mit der Aktivierung ihrer Kartenfähigkeiten fertig sind.***
- *Ihr könnt Sprossen beliebig lange lagern, aber bei Spielende sind Sprossen auf dem Vielfalt-Tableau 0 SP wert.*
- *Ihr könnt Sprossen erst dann zum Umwandeln, für Fähigkeiten oder Ereignisse nutzen, sobald sie auf euren Floren liegen.*

TEAMMODUS (2 vs 2, 2 vs 2 vs 2, 3 vs 3)

Der Teammodus befolgt denselben Aufbau und dieselben Regeln wie im Grundspiel, die neuen Inhalte aus der *Vielfalt*-Erweiterung werden einfach hinzugefügt. Auch hier sitzen die Teammitglieder nebeneinander. Nutzt für eine 2 gegen 2-Partie das Team-Tableau des Grundspiels. Nutzt für die anderen Aufstellungen (2 gegen 2 gegen 2 oder 3 gegen 3) die entsprechende Seite des Team-Tableaus aus dieser Erweiterung.

Immer, wenn ein Spieler Ressourcen (einschließlich Samen) erhält, kommen diese auf seine Seite des Team-Tableaus. **Diese Ressourcen müssen von einem Teammitglied vor dem Ende des aktuellen Zuges genommen werden, oder sie werden abgeworfen.**

Spielt den Rest des Spiels normal mit Ausnahme von . Wenn ihr einen anderen Spieler wählt, muss es ein Gegner sein und nicht jemand aus eurem Team.

Addiert bei Spielende eure Punkte als Team. Das Team mit den meisten SP gewinnt!

SOLOMODUS

Das Ziel des Solomodus ist dasselbe wie im Grundspiel. Lege beim Aufbau 10 Sprossen auf Gaias Tableau, nimm 2 Samen, lege den 11 SP-Marker auf das Fauna-Tableau und lege das Solo-Vielfalt-Tableau offen unter dein Spielertableau.

Änderungen am Spielablauf:

- Wenn „ein anderer Spieler" Sprossen erhalten soll, lege sie direkt auf Gaias Tableau.
- Zwischenereignisse betreffen nur dich, nicht Gaia. *Die Kosten müssen für das Ausspielen vollständig gezahlt werden.*
- Wenn Gaia Karten ziehen muss, nimmt sie diese vom Erdstapel und legt sie auf ihren Wertungsstapel.
- Karten, die Vorteile entsprechend dem Tableau deines Nachbarn geben, beziehen sich auf dein eigenes Tableau.
- Immer, wenn du ein Blatt in einen Samen umwandelst, lege das Blatt auf Gaias Tableau. Sie erhält bei Spielende 5 SP pro Blatt auf ihrem Tableau. Beim Ermitteln der Punkte kannst du Gaias SP durch Blätter auf dem Wertungsblock im Feld für ihr ungenutztes Ökosystem festhalten.

Änderungen an Karteneffekten:

- Betrifft **dich und Gaia**
- Betrifft **Gaia**
- Betrifft **Gaia**
- Nutze **deinen** Spielbereich

KEIMEN: KARTENEIGENSCHAFTEN

- **3-**
- **4+**
- **3-**
- **4+**
- gerade oder ungerade
- **3-**
- **6**
- , , oder
- , , oder
- **1-** Habitate
- **2+** Habitate
- oder
- mit Wert von **4-**
- mit Wert von **5+**
- **2-**
- **4+**
- nenne **1** Fähigkeitsfarbe (inkl.)
- Karte mit **2** Fähigkeiten
- Hilfestellung (, , , ... etc.)
- *kursiver*, <u>unterstrichener</u> oder **fetter** Name
- Karte mit Symbol in Fähigkeit: , , , , **:** (Doppelpunkt),

Spielt ihr mit neuen Karten oder Promokarten, die Eigenschaften enthalten, die hier nicht gelistet sind, könnt ihr nach diesen dennoch suchen.

MITWIRKENDE

© Inside Up Games 2024
Spielentwurf: Maxime Tardif
Entwicklung: Conor McGoey, Carter Morash
Grafikdesign: David Shaw, Riley Lem, Katie Hoang, M81 Studio & Yulia Sozonik
Bearbeitung: Daniel Mansfield
Text: Jenna Muir
Deutsche Übersetzung und Satz: Lisa P. Reitz
Korrekturleser: Heike Chmiel, Christoph Schmidt, Dominik Wagenführ